FOR THE LATEST GAME RELEASES AND NEWS VISIT

http://codemasters.jp/ofp/

OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING

BINK VIDEO

ego

© 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and "Operation Flashpoint"® are registered trademarks owned by Codemasters. "Dragon Rising"™, "EGO"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. FMOD Ex Sound System © Firelight Technologies. Uses Havok® © 1996-2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. This product contains copyrighted material owned or distributed under authority by Quazal Technologies, Inc. Copyright 1998-2008, Quazal Technologies Inc. All rights reserved. Copyright © 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio. Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. This product is not endorsed by the US Department of Defense.

DynaFont は、DynaComware Taiwan Inc. の登録商標です。
ゲーム内に一部使用されているフォントはフォントワークス株式会社様のフォントを使用しております。

codemasters

カスタマーサポート 011-204-6339
受付時間 10：00 ～ 17：00 月～金（祝日及び弊社指定休日を除く）
※ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。※通話料がかかります。
OPERATION FLASHPOINT 公式サイト http://codemasters.jp/ofp

JES1-00006

XBOX 360

XBOX LIVE

U.S. MARINE CORPS

REF: FM-032

FIELD MANUAL

OPERATION FLASHPOINT®: DRAGON RISING

CERO C 15才以上対象

codemasters

■安全情報

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ●テレビから離れて座る
- ●画面の小さいテレビを使う
- ●明るい部屋でゲームをする
- ●疲れているときや眠いときはゲームをしない

そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360® 本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

■テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマ テレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店か製造会社にお問い合わせください。

■ CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。
詳しくは CERO のウェブサイト（http://www.cero.gr.jp/）をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

■ このゲームをセーブするためには、最低 600KB の空き容量が必要です。

目 次

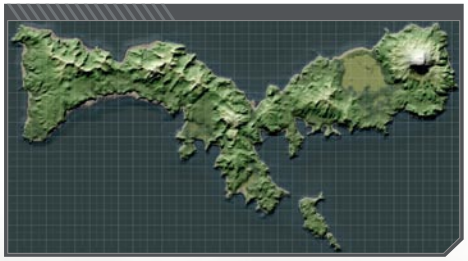
イントロダクション	2
キャンペーンの背景	3
メインメニュー	5
操作方法	6
ポーズメニュー	10
ゲーム画面	11
ゲームについて	12
指揮システム	16
基本戦術	17
Xbox LIVE® について	20
マルチプレイヤーモード	22
対戦プレイモード	23

Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標です。

イントロダクション

日本の北方に位置するスキラ島はもともと中国が支配していたが、やがて日本がその領有権を主張し、第二次世界大戦後はロシアがこの島の実権を握るようになった。島には世界でも有数の石油資源が眠ると目されており、長年に渡る掘削プロジェクトの結果、ついにロシアとアメリカの企業が油田の発掘に成功した。

一方、未曽有の経済危機が世界を襲う中、中国に投資していた資本家たちは次々と手を引いていった。中国製品の需要は世界規模で減少し、国内の労働者たちは抗議のストを繰り返した。この混乱に乗じて、強硬派の共産主義者、チェン将軍は国民の支持を獲得、実権を握った。彼は国民のためという信念に基づき、中国北部に軍隊を動員した。



こうした中国の動きにロシアが反応し、両国の国境付近で緊張が高まった。チェン将軍は中国本土の石油不足を解消するため、スキラ島への電撃作戦を開始、無傷で島を掌握した。超大国間の全面戦争が始まるのは時間の問題――それもわずか数時間――と思われた。中国軍が本土とスキラ島の両方で同時に戦線を展開することはできないと読んだロシアは、スキラ島の資源を必要としているアメリカに目をつけ、支援を要請した。スキラ島で事態を収拾できなければ、ロシアと中国による全面戦争は必至の状況だ。

キャンペーンの背景

太平洋北部の身も凍えるような水域、日本北部の忘れられた海域に、3つの大国に翻弄され続けた島、スキラ島がある。千年の長きに渡り、スキラ島およびサハリン島の領有権を巡って各国間で協議が行われたが、その度に武力衝突が繰り返されてきた。中国人によるスキラ島への移住は15世紀に始まり、彼らが島を開拓するようになると、隣国の日本とロシアもすぐにこの広大な地に目をつけ、その後3世紀に渡ってこれらの国々の居留地が次々とつくられていった。

19世紀になって清王朝が凋落すると、島の領有に関してロシアと日本の間で、条約が結ばれたが、やがて両国間で戦争が勃発した。第二次世界大戦終結後、島はソビエト連邦の領土となり、居住していた日本人は島全土から追放された。

冷戦の最中、ソビエトはこの島に莫大な石油が埋蔵されていることを発見した。それは中東の石油埋蔵量にも匹敵する膨大な量だった。しかし、遠隔地である島での発掘は技術的にも困難をきわめ、ソビエトが採掘できたのは膨大な埋蔵量のうちのごく一部に過ぎなかった。冷戦が終結すると、新生ロシア連邦は西側諸国の力を借り、専門技術と巨額な資金提供を受け、20世紀の終わりには大規模な掘削工事が島の至る所で行われるようになっていた。

21世紀の始まりとともに中国は経済的な急成長を遂げ、世界に君臨する経済大国となった。その急激な成長に国内の石油生産量が追いつかなくなると、中国は石油資源を巡って欧米と争うようになった。新たな千年紀の最初の10年が過ぎた頃、世界は未曽有の不況に襲われた。その結果、製造業と輸出に依存していた中国は失業と社会不安の渦に巻き込まれ、大打撃を受けた。

中国国内では強硬派が資本家の特権を批判するようになり、共産党の革新派指導者は逆境に追い込まれた。人々の心は政党から離れ、中国は内戦状態に陥った。募りに募った民衆の不満が政権を脅かすようになると、ロシア国境付近に配属されていたチェン将軍直属の人民解放軍は厳戒態勢を敷いた。この事態を世界中が不安の目で見つめた。情勢は悪化の一途をたどり、この混乱が国境を越えて押し寄せることを恐れたロシアは警戒レベルを引き上げた。

自国の長大な国境線の防備を固めるため、ロシアは大規模な兵力を動員して最悪の事態に備えた。一方、チェン将軍は宣戦布告することなく自らの空挺部隊をサハリン近辺の島に着陸させ、資源豊富なスキラ島を無傷で占拠した。そして、スキラ島は歴史的に見ても中国の領土であり、この占拠は正当な行為であると宣言した。これに対し、ロシア軍は本土国境付近で中国軍地上部隊の動きに備えた。

国際的な助力を求めていたロシアは、島に展開している人民解放軍の兵力と士気を恐れ、アメリカに支援を要請した。日本にはアメリカ海兵隊が駐留している。ロシアが提案したのは、アメリカ軍による奇襲攻撃で島を解放する作戦だった。中国軍による兵器への石油供給を止め、彼らの野望を阻止することができなければ、事態はより深刻なものとなるだろう。

メインメニュー

キャンペーンゲーム

キャンペーンゲーム画面からは新規ゲームの開始や、前回のキャンペーンゲームでセーブしたデータのロードなどを行うことができます。
本ゲームのキャンペーンでは、プレイヤーはアメリカ海兵隊の歩兵部隊もしくは特殊部隊の指揮官となって、中国人民解放軍の空挺旅団を相手に数々の作戦を遂行していくことになります。

シングルミッション

シングルミッション画面からはキャンペーンで解除されたミッションの中からいずれかを選択してプレイすることができます。解除されたFTE（射撃部隊による単独ミッション）や、ダウンロードしたミッションデータもこの画面から選択できます。

マルチプレイヤー

マルチプレイヤー画面からは協力プレイによるキャンペーンゲーム、FTE（射撃部隊による単独ミッション）、対戦プレイといったマルチプレイヤーゲームセッションの作成／参加が可能です。

オプション

オプション画面からはオーディオ、グラフィック、操作方法などの設定を変更することができます。

エクストラ

エクストラ画面からはクレジットの表示、ボーナスコードの入力、Operation Flashpoint®: Dragon Rising™の実績の確認などを行うことができます。

操作方法

Xbox 360® コントローラー

歩兵の操作／命令

*長押しでメニュー表示
†押すごとに選択の切り替え/長押しでメニュー表示
#長押しで目標の表示

その他の操作

アクション	操 作
射撃モードの切り替え	◀
暗視ゴーグルのON / OFF(携行時)	▼
フラッシュライトのON / OFF(携行時)	▲
赤外線ポインターのON / OFF(携行時)	▶
しゃがむ / 伏せる(長押し) / 立つ	L
フォーカス(ズーム)	R

車両の操作（車長）

アクション	操 作
砲手に射撃を指示	RT
操縦手に移動を指示	LT
視点操作	R
座席を移動	LB
出る / 戻る(可能な場合)	◀
暗視モードのON / OFF(可能な場合)	▼
三人称視点(可能な場合)	R
車両を降りる	A
火力支援	Y
武器を発射(車両から身を乗り出している場合)	RT

車両の操作（操縦手）

アクション	操 作
ハンドル操作	L
座席を移動	LB
アクセル	RT
ブレーキ / バック	LT
三人称視点に切り替える	R
車両を降りる	A
スモークのON / OFF	B
エンジンの作動 / 停止	▶
出る / 戻る	◀
車両のライトのON / OFF	▲
暗視モードのON / OFF(可能な場合)	▼
サイドブレーキ	X
火力支援	Y

車両の操作（砲手）

アクション	操 作
照準	R
座席を移動	LB
武器を発射	RT
距離計（可能な場合）	LT
車両を降りる	A
武器をリロード	X
武器を変更	B
弾薬の種類を変更	X長押し
出る / 戻る（可能な場合）	◁
暗視モードのON / OFF（可能な場合）	▽
火力支援	Y
武器のズーム	R

ヘリの操作（砲手）

アクション	操 作
照準	R
座席を移動	LB
武器を発射	RT
距離計（可能な場合）	LT
ヘリを降りる	A
武器を変更	B
弾薬の種類を変更	X長押し
火力支援	Y
武器のズーム	R
暗視モードのON / OFF（可能な場合）	▽
熱探知 黒 / 白	△

ヘリの操作（操縦士）

アクション	操 作
パワー / ラダー	R
ピッチ / ロール	L
座席を移動	LB
武器を発射	RT
砲手に射撃を指示（可能な場合）	LT
三人称視点に切り替える	R
ヘリを降りる	A
オートホバー	X
武器を変更	B
フレアを発射	◁
エンジンの作動 / 停止	▷
ヘリのライトのON / OFF	△
暗視モードのON / OFF（可能な場合）	▽
火力支援	Y

ポーズメニュー

オーディオ

効果音、ボイス、環境音などオーディオ関連の設定を調節することができます。

グラフィック

グラフィック関連の設定を調節することができます。

操作設定

コントローラーの感度、操作割り当てなどを設定することができます。

ゲーム設定

合流地点、字幕、チュートリアルを画面に表示するかどうかを設定することができます。

ミッションをリスタートする

現在のミッションを最初からやり直します。

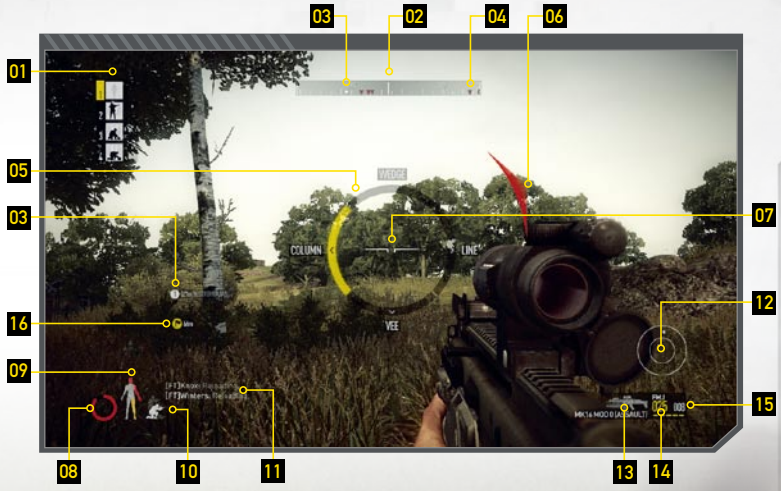
最後のチェックポイントからロードする

最後にセーブされたチェックポイントからミッションをやり直します。

ゲームを終了する

現在のゲーム終了し、メインメニューに戻ります。

ゲーム画面



01 指揮官/射撃部隊のステータス	09 負傷箇所アイコン
02 コンパス	10 姿勢アイコン
03 目標マーカー	11 ダイアログ/フィードバック表示
04 標的マーカー	12 有効戦闘範囲
05 クイックコマンドメニュー	13 装備中の武器
06 ダメージインジケーター（銃撃の方向）	14 弾倉内の残弾数
07 照準	15 残りの弾倉数
08 出血ゲージ	16 合流地点マーカー

ゲームについて

はじめに

キャンペーンの進行状況画面

この画面ではキャンペーンの進行状況を確認することができます。

戦力概要画面

戦力概要画面ではミッションにおける部隊編成や、個々の兵士の装備品を確認することができます。

ミッションブリーフィング画面

ミッション開始前にミッションエリアの衛星画像とミッション目標が表示されます。

兵士の装備画面

兵士の装備画面では、選択した兵士の詳細な装備情報を確認することができます。

左スティック⬆⬇で各ミッション目標を確認します。
Ⓐボタンでミッションを開始します。
Ⓑボタンで前の画面に戻ります。
Ⓧボタンでブリーフィング詳細を確認します。
Ⓨボタンで戦力概要画面を表示します。

移動

戦場で生き残るには地形や環境を最大限に活用することが重要になります。戦場では、遮蔽物を利用して身を隠す、有利なポジションを取る、などの行動を心がけてください。

キャラクターの移動には左右のスティックを使います。左スティックを前に倒すとキャラクターは向いている方向に前進します。キャラクターの向きを変えるには右スティックを使います。この2 つのスティックを組み合わせることでキャラクターを自在に移動させることができます。

移動速度は左スティックの傾き具合により変化します。左スティックを少しだけ傾けるとゆっくりと歩き出し、最大まで傾けると走行状態になります。
LB の長押しで短距離のダッシュを行うこともできます。
ダッシュの使用には制限があり、長距離のダッシュを行うと移動速度が徐々に遅くなり、息が上がってしまいます。

姿勢の変更

敵が待ち構えているかもしれないような場所を進む場合、移動姿勢が重要になってきます。左スティック ボタンを押すとキャラクターがしゃがみ、長押しすると伏せます。もう1 度左スティック ボタンを押すと、しゃがみ状態からは立ち状態に戻り、伏せた状態からはしゃがみ状態に戻ります。左スティック ボタンを長押しすると、伏せた状態から直接立ち状態に戻ることができます。

アクション

ドアや車両などのオブジェクトに対してアクションを実行できる場合、手の形をしたアイコンが画面に表示されます。この状態でⒶ ボタンを押すと、表示されたアクションを実行します。車両であればいずれかの座席を選択できるなど、複数のアクションが選択可能なオブジェクトも存在します。

戦闘

RT ボタンで武器を発射します。照準を使わずに発射した場合は射撃の精度が低下します。照準を使うには LT ボタンを長押しします。照準モードでは、武器に装着したスコープや照準装置を使用することで射撃の精度が格段に上がります。

Ⓧ ボタンで武器のリロード、もしくは弾詰まりの修復を行います。使用する武器を変更したい場合はⒷ ボタンを押したまま、方向パッド⬆⬇ で武器を選択してからⒷ ボタンを離します。

武器によっては射撃モードや弾薬の種類を変更することが可能です。武器の射撃モードを変更するには、方向パッド⬅ を押します。弾薬の種類を変更したい場合（特定のライフルに装着されたグレネードランチャーを使用したい場合など）は、Ⓧ ボタンを押したまま、方向パッド⬆⬇ で弾薬を選択してからⓍ ボタンを離します。

手榴弾などの爆発系の武器は照準を使うことができませんが、LT ボタンを押すと「地面を転がす」などの特殊なアクションを実行することができます。

ミッション

キャンペーンは複数のミッション（軍事作戦）で構成されています。ミッションのリストはキャンペーン画面で確認できます。各ミッションには作戦の鍵となる第1 目標が設定されており、この目標を達成することによってキャンペーンが進行します。

目標

どういった戦術を立て、どのようにミッションを完了させるかはプレイヤーの自由に委ねられています。本ゲームのミッションでは決められた軍事目標を完了する必要があります。プレイヤーが迷うことのないようこうした目標の方向、場所などはコンパスや画面上に表示されるようになっています。画面上部のコンパスに白色／灰色で表示された丸が目標の方向を示しています。

合流地点

合流地点は難易度Easy とNormal でのみ表示されます。合流地点というのは身を隠すのに適した場所など、プレイヤーにとって有利な地点のことです。合流地点の表示をOFF にしたい場合はポーズメニューのゲーム設定から変更してください。

指揮システム

クイックコマンドメニュー

激しい戦闘の最中に高度な命令を出したり、複雑な戦術を立てたりすることは現実的ではありません。クイックコマンドメニューを使えば、部隊にすばやく命令を出すことができます。クイックコマンドメニューを利用すれば、特定の地点もしくは標的を目にしながら、状況に応じて部隊に対し適切な命令を出すことができます。クイックコマンドメニューから出した命令は半径1km 以内の味方にしか届きません。それ以上の距離にいる味方に命令を出したい場合、あるいはより複雑な命令を出したい場合はマップ画面から行ってください。

クイックコマンドメニューを開くには RB を長押しします。メニューが開いている間は視点操作を行うことができ、キャラクターが見ている標的、向いている方向といった条件に応じて、出すことのできる命令が変化していきます。命令を選択するには方向パッドを使用し、選択された命令は即座に部隊に通達されます。命令を出し終えたら RB を離します。

黄色の矢印が表示された命令を選択すると2 つ目のコマンドメニューが開きます。このコマンドメニューからはさらに細かく命令の指示を出すことができます。

命令を出すユニットの選択

プレイヤーの指揮下にある兵士は、画面左上のユニットリストに表示されます。これをコマンドツリーといいます。コマンドメニューからは部隊全体もしくは個々の兵士に命令を出すことができます。誰に命令を出すかは、左スティックでカーソルを上下に動かし、A ボタンを押して決定します。

左スティックを← に倒すと指揮下の部隊全体を選択することができます。分隊の指揮を取っている場合は、もう一度← に倒すと分隊全体を選択します。さらに左に倒すと再び個々の兵士を選択できるようになります。

マップ画面

BACK ボタンを押すとマップ画面が表示されます。マップ画面には所属部隊の兵士や味方の位置、判明している敵の位置が表示されます。また地形や村落、ミッション目標といった情報も表示されます。マップ画面を開いている間は前述のコマンドツリーから複数のユニットを選択することができます。

マップ画面からは命令を出すこともできます。ここからクイックコマンドメニューを使い、1 つのユニットに対して連続して命令を出し、命令をつなぐこともできます。

基本戦術

ゲームを進めるにつれ、プレイヤーは自分なりの戦略と戦術を身につけることになるでしょう。ここではまず理解しておくべき歩兵の基本戦術について解説します。

隊列

敵が支配しているエリアを突破しなければならないような場合、部隊の隊列を適切に保つことで敵から身を隠すことができ、こちらから先に敵を発見できる可能性が高くなります。部隊の兵士がどの方向を見ているか、武器をどの方向に向けているかといった要素は隊列によって決定されます。ここでは使用頻度の高い隊列を2 つ紹介します。

最も基本的な隊列となるのが「横列」です。この隊列は部隊の火力が前方に集中するため、正面の敵と直接戦闘を行う際に有効です。反対に、横からの攻撃には弱く、一方的に攻撃されてしまいます。

もう1 つの代表的な隊列が「楔形」です。この隊列は火力を分散させることで前方180 度の範囲を攻撃できます。敵部隊がいると思われるエリアに踏み込む際、この隊列であれば敵を発見できる可能性が高くなり、機敏に行動できます。

制圧射撃

銃撃を受けている最中に移動することは困難かつ危険なものです。敵に制圧射撃を行えば、そのリスクを最小限に抑えることができます。部隊の兵士のうち、数人に制圧射撃を行わせれば、敵は反撃が難しくなり攻撃の精度も低下します。この隙に、制圧射撃に参加していない兵士を移動させることを「射撃と機動」（ファイア・アンド・ムーブメント）と言い、歩兵戦術の基本となります。

「ファイア・アンド・ムーブメント」の手順は以下のようになります。部隊を仮にA 班とB 班に分けたとします。まずA 班を前進させ、B 班は銃の射撃モードをオートマチック、もしくはセミオートマチックにして、敵に制圧射撃を行います。A 班が安全な場所に到達したら、今度はA 班が援護射撃を行い、その間にB 班が前進してA 班を追い抜きます。このように、ふたつの班が交互に「射撃」と「機動」の役割を交代しながら目的地まで前進する戦術が「ファイア・アンド・ムーブメント」です。

士気

敵味方を問わず、兵士は感情のないロボットではありません。敵から激しい銃撃を受けたり、戦友を失ったりすることは兵士に悪影響を与えます。自殺行為とも思えるような過酷な状況にさらされると、彼らはプレイヤーの命令に消極的な姿勢を見せるようになります。そのまま不満が溜まっていくと、最終的には命令を拒むようになったり戦場から逃げ出してしまったりします。これは敵の兵士も同様です。プレッシャーを与え続けることができれば、敵部隊はいずれ崩壊するでしょう。

側面攻撃

敵に正面から攻撃を仕掛けることはあまり賢い戦術とは言えません。敵が強固な防御陣地で待ち構えている場合や、ひらけた場所を敵陣まで前進しなければならない場合などは特にそうです。こうした状況では敵の側面から攻撃を仕掛け、こちらの優位を保つのが望ましい戦術です。

側面攻撃を行うには、まず部隊を敵の横に回り込ませる必要があります。これにより良好な射線を確保し、敵の優位を突き崩すことができます。

例えば、ある部隊の前に長い壁があり、その背後に敵が陣取っているとします。横に移動して壁の背後に回り込むことができれば、敵にとって有利な遮蔽物として機能していた壁は何の効果も発揮しなくなります。

突入

ミッション目標でよくあるのが特定のエリアや拠点を敵の手から奪うというものです。ほとんどのミッションでは戦術や火力を駆使することで味方の優位を保つことができます。

とはいえ、戦略的に重要な拠点などで敵の守りが非常に固い場合もあります。そうした場合に物を言うのが「突入」です。

突入は味方部隊を敵の直接攻撃にさらす危険な行為ですが、自軍が戦力に勝っている場合は圧倒的な火力をもって速やかに敵を殲滅することができます。

火力支援

ミッション目標達成のために海兵隊司令部が部隊への火力支援を準備してくれることがあります。前線が拡大し、戦況が刻々と変化していく中で砲撃支援や近接航空支援を好きなだけ使えるというわけにはいきませんが、ごく限られた回数だけ、識別済みの標的に対する支援攻撃を要請することができます。こうした支援攻撃をうまく利用すれば、敵に大きなダメージを与えることができます。

火力支援を要請するには、まず Ⓨ ボタンを押してクイックコマンドメニューを開きます。次に航空支援、あるいは砲撃支援の目標に視点を移動させます。それから方向パッドでメニューにある火力支援の命令を選び、砲撃の種類を選択します。

火力支援はエリアに対してでも、特定の敵部隊に対してでも要請することができます。

戦場で生き延びるための 5 つのヒント

01 地形を活用する。地面のほんの小さなくぼみや多少遠回りな道でも、敵の攻撃を受けずに済むものであれば何でも利用しろ。

02 敵を発見するということは、敵もこちらを発見するということでもある。敵がこちらに気づいていないと油断することなく慎重に行動しろ。

03 部隊の兵士は消耗品ではない。ほんの少しのメリットのために大きな犠牲を払わないようにしろ。生き残った兵士はあとあと大きな戦力となってくれるはずだ。

04 最初に立てた計画がうまくいかなかったら、無理せずに撤退して作戦を練り直せ。

05 それでも駄目なら火力支援を要請しろ。

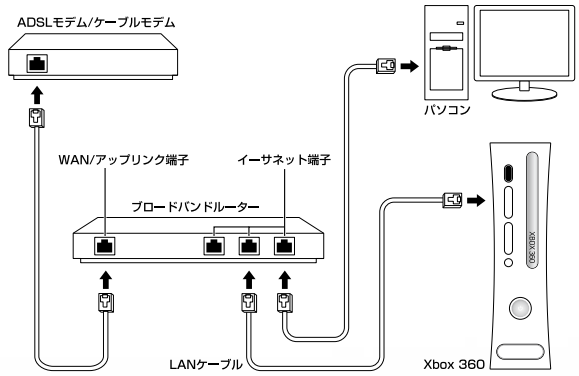
Xbox LIVE ® について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です *。
Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマー カードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます *。
さらに、Xbox LIVE マーケットプレースを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます *。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、
Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。
Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は
http://www.xbox.com/jp/ をご覧ください。



保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。
また、ファミリー タイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。
詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および
http://www.xbox.com/jp/familysettings/ をご覧ください。

マルチプレイの設定

Operation Flashpoint: Dragon Rising ではXbox LIVE を通じてオンラインで、あるいはシステム リンクでマルチプレイゲームを楽しむことができます。

マルチプレイヤーゲームに参加する、もしくはホストとなるにはメインメニューから「マルチプレイヤー」を選び、「Xbox LIVE」もしくは「システム リンク」を選択します。そこから、ゲームを作成するか、参加するかを選択します。
ゲームを作成したい場合は「マッチの作成」を選択し、ゲームモードなどゲームの詳細を選択します。

既存のゲームに参加したい場合は「サーバーを表示」を選択し、ホスト名、ゲームモード、マップ、参加人数などの条件から参加したいゲームを検索します。希望のゲームが見つかったらそのゲームを選択して決定します。

マルチプレイヤーモード

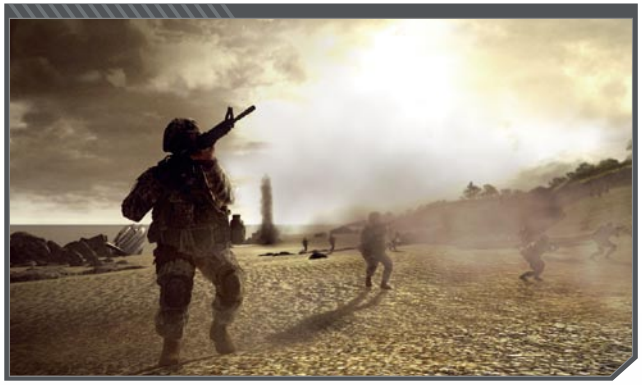
協力プレイモード

シングルミッション

すでにクリアしたミッションのいずれかを選択し、既定のゲーム内容でホストになります。ホストの他に最大3 人のプレイヤーが部隊に参加することができます。このモードでは自分のお気に入りのミッションをフレンドとプレイすることができます。

キャンペーン

サーバーを作成し、フレンドを招待して、協力プレイでキャンペーンを最初からプレイします。このモードではキャンペーンのミッションを順番にクリアしていきます。



対戦プレイモード

殲滅作戦

実力勝負のチーム戦です。このモードでは、各プレイヤーは戦力の均衡した2 つのチームに分かれ、戦術的に重要なエリア近郊で戦闘を繰り広げることになります。通常のシングルプレイで使用できるAI ユニットおよび装備は全て使うことができます。

両チームはホストが選択したマップの両端からスタートし、お互いのチームが接触するまで前進します。チーム同士で交戦を行い、あらかじめ決められた時間が経過するか、一方のチームがあらかじめ決められたスコアに到達するとゲーム終了となります。

潜入作戦

有利、不利が分かれた状態で開始される変則的なゲームです。各プレイヤーは少人数で構成される特殊部隊チームと、大人数で構成される守備部隊チームに分かれます。特殊部隊チームは攻撃用兵器を装備して敵地に潜入し、守備部隊チームの支配下にある目標の破壊を目指します。守備部隊チームは特殊部隊チームを見つけて排除し、目標が破壊されることを阻止しなければなりません。

ノート